

Zegar szachowy 1688

1. Uruchomienie

Przesuń włącznik zasilania w pozycję *ON/OFF* aby włączyć/wyłączyć zegar.

2. Ustawianie reguł gry

Po uruchomieniu zegara na środkowej części ekranu pojawi się migająca liczba, która opisuje pierwszą regułę gry. Wciśnij „+” bądź „-” aby ustawić wybraną regułę gry. Wszystkie reguły gry opisane są czytelnie na spodzie zegara. Aby wybrać grę ustaw konkretną regułę oraz wciśnij środkowy przycisk *start/stop/wstecz*. Wskaźnik przestanie migać i zegar jest w stanie gotowości do odliczania czasu.

3. Włączenie / wyłączenie dźwięku

Wciśnięcie przycisku *koła zębatego/dźwięk* powoduje włączenie / wyłączenie sygnalizacji dźwiękowej.

4. Rozpoczęcie / zatrzymanie odliczania

W momencie gdy została wybrana reguła gry, aby zacząć odliczanie wciśnij przycisk *start/stop/wstecz* rozpocząć odliczanie czasu dla gracza grającego białymi. Po wykonaniu ruchu, wciśnij ruchomy przycisk odliczania czasu, aby rozpocząć odliczanie dla gracza grającego czarnymi. Aby zatrzymać odliczanie wciśnij ponownie przycisk *start/stop/wstecz*, aby wznowić grę wciśnij ten przycisk ponownie.

5. Ustawienia parametrów gry

Aby ustawić indywidualne parametry gry, wybierz którąkolwiek regułę (wskaźnik reguły przestaje migać) i wciśnij przycisk *ustawienia/dźwięk* na tak długo, aż migać zacznie pierwszy znacznik czasu dla gracza grającego białymi. Aby ustawić czas użyj przycisku „+” i „-” i potwierdź przyciskiem *start/stop/wstecz*, aby pozostawić resztę parametrów niezmiennych lub przejdź do ustawienia następnego parametru wciskając przycisk *ustawienia/dźwięk*. Aby w trakcie gry zmienić czas, należy zatrzymać grę oraz przejść w tryb ustawień wciskając przycisk *ustawienia/dźwięk*.

Aby sprawdzić wybraną regułę gry oraz ilość wykonanych ruchów, zatrzymaj grę oraz wciskając przycisk „-” wyświetli na przemiennie ilość ruchów oraz ustawioną regułę gry.

Aby zresetować ustawienia czasu, wciśnij przycisk *start/stop/wstecz* na tak długo, aż ustawienia zostaną skasowane i pojawi się monit wyboru reguł gry. Alternatywną metodą jest wyłączenie i włączenie zegara wyłącznikiem głównym.

6. Dostępne reguły gry

- 01 – 5 minut na grę
- 02 – 25 minut na grę
- 03 – 45 minut na grę
- 04 – 60 minut na grę
- 05 – 90 minut na grę
- 06 – 120 minut na grę
- 07 – 3 minuty na grę + 2 sekundy na ruch
- 08 – 5 minut na grę + 3 sekundy na ruch
- 09 – 10 minut na grę + 5 sekund na ruch
- 10 – 15 minut na grę + 10 sekund na ruch
- 11 – 20 minut na grę + 10 sekund na ruch
- 12 – 30 minut na grę + 10 sekund na ruch
- 13 – 45 minut na grę + 10 sekund na ruch
- 14 – 45 minut na grę + 30 sekund na ruch

- 15 – 50 minut na grę + 10 sekund na ruch
- 16 – 60 minut na grę + 20 sekund na ruch
- 17 – 75 minut na grę + 30 sekund na ruch
- 18 – 90 minut na grę + 30 sekund na ruch
- 19 – Runda 1: 90 minut na 40 ruchów + 30 sekund na ruch
Runda 2: 30 minut na grę + 30 sekund na ruch
- 20 – Runda 1: 100 minut na 40 ruchów + 30 sekund na ruch
Runda 2: 50 minut na 20 ruchów + 30 sekund na ruch}
Runda 3: 15 minut na grę + 30 sekund na ruch
- 21 – Runda 1: 120 minut na 40 ruchów
Runda 2: 60 minut na 20 ruchów
Runda 3: 15 minut na grę + 30 sekund na ruch
- 22 – Runda 1: 120 minut na 40 ruchów
Runda 2: 60 minut na 20 ruchów
Runda 3: 30 minut na grę
- 23 – 60 minut na grę + 20 sekund na ruch (system byo-yomi)
- 24 – 60 minut na grę + 30 sekund na ruch (system byo-yomi)
- 25 – 120 minut na grę + 30 sekund na ruch (system byo-yomi)
- 26 – 60 minut na grę + 5 minut na 10 ruchów (system byo-yomi)
- 27 – 60 minut na grę + 5 minut na 20 ruchów (system byo-yomi)
- 28 – 60 minut na grę + 5 minut na 30 ruchów (system byo-yomi)
- 29 – 20 minut na grę + 15 minut na 25 ruchów (system byo-yomi)
- 30 – 30 sekund na ruch + 10 x 1 minuta (system byo-yomi)
- 31 – 160 minut na ruch + 5 x 1 minuta (system byo-yomi)
- 32 – 30 sekund na ruch
- 33 – 1 minuta na ruch
- 34 – 2 minuty na ruch
- 35 – 5 minut na ruch
- 36 – Runda 1: 120 minut na 40 ruchów + 10 sekund opóźnienia na ruch
Runda 2: 30 minut na grę + 10 sekund opóźnienia na ruch
- 37 – Runda 1: 110 minut na 40 ruchów + 10 sekund opóźnienia na ruch
Runda 2: 30 minut na grę - 10 sekund opóźnienia na ruch
- 38 – 60 minut na grę + 10 sekund opóźnienia na ruch
- 39 – 30 minut na grę + 10 sekund opóźnienia na ruch
- 40 – Runda 1: 100 minut na 40 ruchów + 30 sekund opóźnienia na ruch
Runda 2: 40 minut na 20 ruchów + 30 sekund opóźnienia na ruch
Runda 3: 40 minut na grę + sekund opóźnienia na ruch
- 41 – Odliczanie czasu w dół od 22 minut – po ich upływie zegar odlicza czas ujemny
- 42 – Odliczanie czasu w górę od 0

7. Wymiana baterii

Przy rozładowanych bateriach, ekran może być nieczytelny, ponadto pojawi się w środkowej części ekranu informacja o wymianie baterii. Aby je wymienić, należy wysunąć dolną klapkę w kierunku wskazywanym przez strzałki wymienić baterię i zasunąć klapkę z powrotem.